

Abdul Azis Said



DASAR DESAIN DWIMATRA

DASAR DESAIN DWIMATRA

Sanksi Pelanggaran Pasal 44:

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1987 Tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987.

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah).

DASAR DESAIN DWIMATRA

ABDUL AZIS SAID

**Penerbit
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2006**

DASAR DESAIN DWIMATRA

Copyright@Abdul Azis Said, 2006

Diterbitkan pertama kali dalam bahasa Indonesia
oleh Penerbit UNM Makassar, Januari 2006.
Kampus UNM Gunungsari Baru,
Jl. A.P. Pettarani – Makassar 90222.
Telp. (0411) 868930 – 868687
Fax. (0411) 868794.

Desain Sampul: A. Azis Said & A. Mattaropura Husein
Tata Letak: Yabu M.

Hak Cipta dilindungi Undang Undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Perpustakaan Nasional RI: Data Katalog Dalam Terbitan (KDT)

DASAR DESAIN DWIMATRA

Makassar: Penerbit UNM Makassar, 2006.
xiv + 152 hlm.; 16,5 x 21 cm.
ISBN: 979-8416-74-0

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SINGKATAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
1. Pengertian Desain	4
2. Manfaat Desain	7
3. Ragam Desain	9
4. Ruang Lingkup Desain	13
5. Pandangan Masyarakat terhadap Desain	14
6. Tahapan Proses Penciptaan Desain	16
7. Jenis dan Ukuran Kertas	19
Soal dan Tugas/Latihan	21
 BAB II. UNSUR-UNSUR DESAIN	 23
1. Unsur Konsep	24
2. Unsur Rupa	27
2.1. Raut	27
2.2. Ukuran	31
2.3. Warna	34
2.4. Barik	39
3. Unsur Pertalian	44
4. Unsur Peranan	47
5. Pertalian Bentuk Dwimatra	48
Soal dan Tugas/Latihan	52
 BAB III. KOMPOSISI	 55
1. Pengertian Komposisi	55
2. Ragam Komposisi	55

3. Prinsip Komposisi	62
3.1. Irama	62
3.2. Keseimbangan	66
3.3. Proporsi	70
3.4. Kontras	77
3.5. Klimaks	78
3.6. Kesatuan	82
3.7. Keselarasan	84
Soal dan Tugas/Latihan	87
 BAB IV. DIMENSI WARNA	 91
1. Hue Warna	91
2. Value Warna	102
3. Intensitas Warna	110
Soal dan Tugas/Latihan	114
 BAB V. PENERAPAN WARNA	 117
1. Prinsip Penerapan Warna	117
1.1. <i>Law of Areas</i>	117
1.2. <i>Balance Through Crossing or Repetition</i>	120
1.3. <i>Keyed Colors</i>	121
2. Kombinasi Warna Harmonis	125
3. Simbol Ungkapan Bentuk Garis	134
Soal dan Tugas/Latihan	147
 DAFTAR PUSTAKA	 149
TENTANG PENULIS	151

BAB I

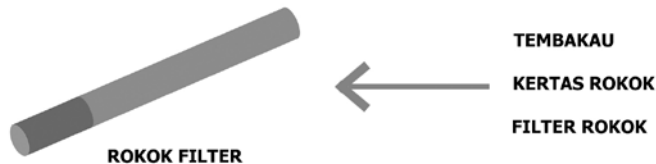
PENDAHULUAN

1. Pengertian Desain
2. Manfaat Desain
3. Ragam Desain
4. Ruang Lingkup Desain
5. Pandangan Masyarakat terhadap Desain
6. Tahapan Proses Penciptaan Desain
7. Jenis dan Ukuran Kertas

BAB II

UNSUR-UNSUR DESAIN

Keberadaan suatu benda tentunya selalu diwujudkan oleh unsur-unsurnya, dengan kata lain, terdapat unsur-unsur yang membentuknya sehingga dapat terwujud menjadi suatu benda. Misalnya sebatang rokok filter terbentuk dari unsur-unsur: tembakau, kertas rokok, dan filter rokok, dimana setiap unsur-unsurnya saling bertalian satu sama lainnya (Gambar 2-1). Bila diperhatikan wujud rokok tersebut, maka tampak unsur tembakau dan filter rokok bersusun berimpitan, terbungkus oleh kertas dengan cara tergulung memanjang sehingga membentuk wujud berupa bentuk selinder.



Gambar 2-1.
Unsur-unsur yang membentuk rokok filter.

Demikian pula halnya dengan sebuah desain, pada hakekatnya tersusun dan terwujud dari unsur-unsur yang membentuknya.

Wujud sebuah rancangan (karya desain), dalam kenyataannya, semua unsurnya jalin-menjalin satu sama lainnya, sehingga mata kita pada umumnya tidak mudah menceraikan-ceraikannya. Jika diambil satu-satu, setiap unsur akan tampak agak abstrak, tetapi penampilan semua unsur tersebut dengan serempak menentukan wujud karya desain itu.

Terdapat *empat kelompok unsur utama desain*, yaitu:

- *unsur konsep*, terdiri atas: titik, garis, bidang, dan gempal/bentuk trimatra
- *unsur rupa*, terdiri atas: raut, ukuran, warna, dan barik (tekstur)

- *unsur pertalian*, terdiri atas: arah, kedudukan, ruang, dan gaya berat.
- *unsur peranan*, terdiri atas: raut tiruan, makna, dan tugas.

1. UNSUR KONSEP

Sebetulnya pada sebuah karya desain, unsur yang bersifat konsep atau pengertian hanya terasa adanya. Misalnya kita merasakan ada *titik* pada sudut sebuah raut; ada *garis* membatasi keliling sebuah benda; ada *bidang* melingkupi sebuah bentuk trimatra; seakan ada *bentuk trimatra* (gempal) yang menempati sebuah ruang. Sebetulnya titik, garis, dan bidang itu tidak ada di tempat itu; jika benar-benar ada, titik dan yang lainnya itu bukanlah konsep. Marilah kita perhatikan dan bandingkan gambar benda berbentuk kubus di bawah ini.



Gambar 2-2.
Benda berbentuk kubus.

Pada gambar 2-2a, tampak kenyataannya tidak terlihat adanya bentuk titik, garis, dan bidang yang berdiri sendiri sebagai unsur, tapi hanya terasa adanya, sedang pada gambar 2-2b tampak dengan jelas adanya bentuk titik dan garis pada benda kubus tersebut (lihat penjelasan bentuk titik dan garis pada uraian unsur-unsur rupa berikutnya).

1.1. Titik

Sebuah titik menandai sebuah tempat. Titik tidak memiliki panjang dan lebar, merupakan pangkal dan ujung sepotong garis, dan merupakan perpotongan atau pertemuan antara dua garis (Gambar 2-3).

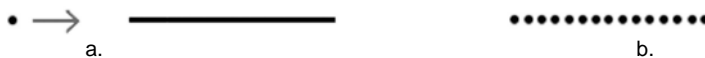


Gambar 2-3. Konsep titik.

1.2. Garis

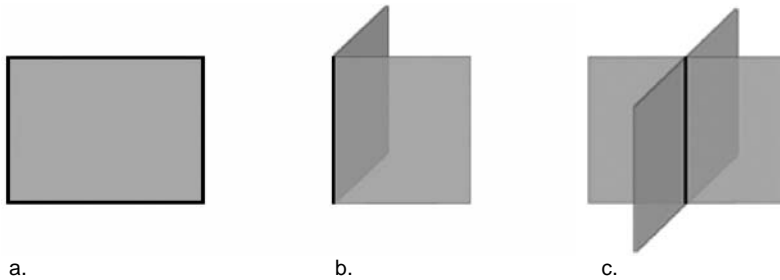
- ❑ Bila sebuah titik bergerak, jalan yang dilaluinya akan membentuk garis (Gambar 2-4a).
- ❑ Garis adalah beberapa buah titik yang bersambungan satu dengan lainnya (Gambar 2-4b). Garis yang berupa sederetan titik tersebut bersifat konsep, bukan rupa, sebab yang kita lihat tetap sederetan titik.
- ❑ Garis merupakan sisi luar dan batas sebuah bidang (Gambar 2-5a).
- ❑ Garis merupakan tempat dua bidang bersambungan (Gambar 2-5b).
- ❑ Garis merupakan tempat dua bidang berpotongan (Gambar 2-5c).

Garis sebagai konsep mempunyai panjang, tanpa lebar, serta mempunyai kedudukan dan arah.



Gambar 2-4. Konsep garis.

a) sebuah titik yang bergerak membentuk garis; b) sederetan titik.

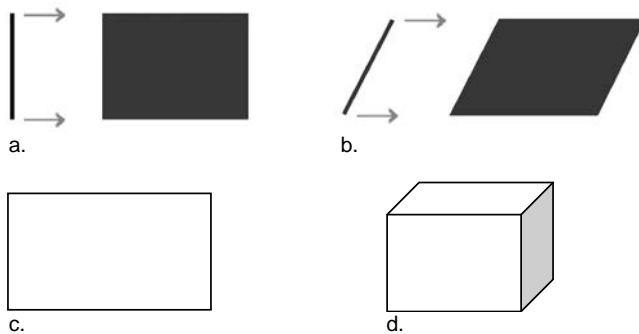


Gambar 2-5. Konsep garis
 a). garis yang merupakan sisi luar sebuah bidang,
 b) dan c) garis yang merupakan perpotongan dua bidang

1.3. Bidang

- ❑ Jalan yang dilalui sepotong garis yang bergerak (ke arah yang bukan dirinya) membentuk sebuah bidang (Gambar 2-6a dan 2-6b).
- ❑ Sebuah bidang dibatasi oleh garis (Gambar 2-6c).
- ❑ Bidang merupakan batas terluar dari sebuah benda trimatra (Gambar 2-6d).

Sebuah bidang mempunyai panjang dan lebar, tanpa tebal, mempunyai kedudukan dan arah. Bentuk sebuah bidang dapat beraneka ragam (lihat pembahasan bentuk berupa bidang).



Gambar 2-6. Konsep bidang.

1.4. Gempal (bentuk trimatra)

Jalan yang dilalui sebuah bidang yang bergerak (ke arah yang bukan dirinya) membentuk sebuah bentuk trimatra (gempal). Gempal mengambil ruang dan terbungkus oleh bidang. Pada karya dwimatra, gempal merupakan wujud maya. Bentuk trimatra akan dibahas pada buku lain yang merupakan kelanjutan bahasan dari buku ini.

2. UNSUR RUPA

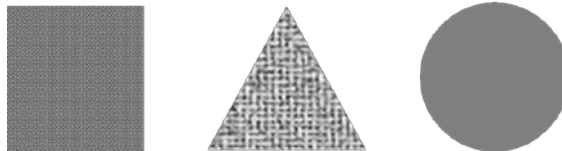
Unsur rupa merupakan segi rancangan (desain) yang paling utama karena betul-betul dapat terlihat, karena unsur rupa-lah yang dapat tertangkap oleh mata kita dari tampilan sebuah benda.

Jika unsur yang berupa konsep menjelma sebagai wujud yang terlihat, maka wujud itu mempunyai: raut, ukuran, warna, dan barik (tekstur).

2.1. Raut

Sebagaimana dikatakan, unsur konsep tidak terlihat. Titik, garis, atau bidang akan menjadi bentuk nyata jika terlihat, dalam arti yang sebenarnya walaupun bentuk yang berupa titik atau garis pada umumnya tetap disebut titik atau garis saja.

Segala benda yang dapat dilihat memiliki raut sebagai penampilan diri yang paling utama dari benda itu. Raut sebuah benda dapat saja hanya polos dengan ukuran tertentu, namun raut dapat pula memiliki ukuran, warna, dan barik tertentu. (Gambar 2-7).



Gambar 2-7.
Berbagai obyek dengan tampilan raut yang berbeda

2.1.1. Bentuk

Semua unsur rupa tersusun dalam yang disebut ‘bentuk’, dan hal inilah yang menjadi perhatian utama kita dalam mempelajari bahasa rupa. Bentuk yang dimaksudkan di sini bukanlah raut yang polos, melainkan raut yang memiliki ukuran, warna, dan barik tertentu.

2.1.2. Bentuk berupa titik.

Sebuah bentuk disebut titik karena ukurannya kecil. Sudah barang tentu kecil itu nisbi (relatif). Bentuk sebuah titik akan tampak besar jika terletak dalam bingkai acuan yang kecil, dan akan tampak kecil jika ditempatkan dalam bingkai acuan yang besar (gambar 2-8).



Gambar 2-8. Bentuk berupa titik.
Bandingkan kedua titik (a dan b) yang terbingkai di atas.

2.1.3. Bentuk berupa garis.

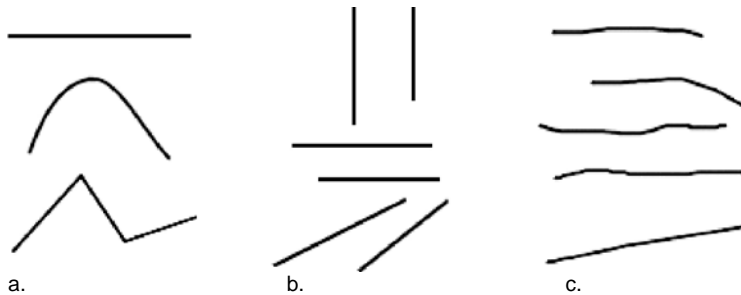
Sebuah bentuk disebut garis karena bujurnya sempit sekali dan lintangnya sangat menonjol. Pada umumnya garis menimbulkan kesan tipis. Seperti halnya kecil, tipis juga nisbi.

Garis sebagai unsur yang berdiri sendiri, dalam kenyataannya dapat berbentuk lurus, lengkung, atau patah (Gambar 2-9a).

Keberadaan garis lurus dapat bersifat: tegak lurus (*vertical*), mendatar (*horizontal*), atau miring (*diagonal*), lihat gambar 2-9b.

Garis juga dapat hanya merupakan suatu goresan atau tarikan tangan (Gambar 2-9c).

Sesuai karakter bentuknya, maka garis lurus memberi kesan: tegas, spontan, keras, atau ketenangan. Garis lengkung memberi kesan: lembut, gembira atau santai. Garis patah memberi kesan: kaku, kuat, atau tertib.



Gambar 2-9.
Bentuk-bentuk garis

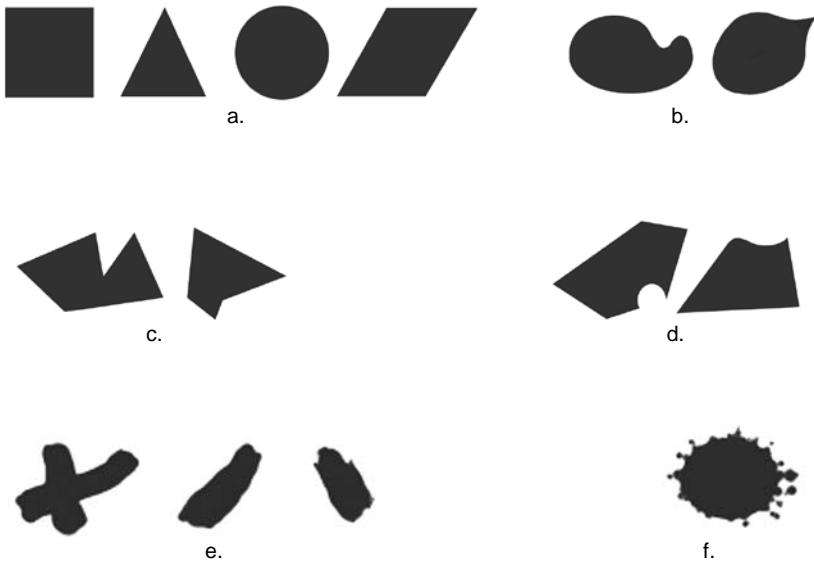
2.1.4. Bentuk berupa bidang

Pada permukaan dwimatra, segala bentuk pipih yang bukan titik atau garis digolongkan ke dalam bidang.

Bidang dikelilingi oleh garis konsep yang menjadi pinggir bentuk tersebut. Sifat dan pertalian di antara garis konsep itu menentukan raut bidang. Raut bidang beraneka ragam dan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- bentuk geometri, dibuat berdasarkan matematika (Gambar 2-10a)
- bentuk organik, dibatasi oleh lengkung bebas (Gambar 2-10b)

- o bentuk bersudut, dibatasi oleh beberapa garis lurus yang membentuk sudut (Gambar 2-10c)
- o bentuk tak teratur, dibatasi oleh garis lurus dan atau lengkung yang tidak teratur (Gambar 2-10d)
- o bentuk tarikan tangan bebas (Gambar 2-10e)
- o bentuk kebetulan, ditentukan oleh pengaruh bahan atau proses khusus, atau diperoleh dengan kebetulan (Gambar 2-10f).



Gambar 2-10.
Bentuk-bentuk bidang.

2.1.5. Bentuk positif dan negatif

Pada umumnya, bentuk dipandang sebagai sesuatu yang menempati ruang, tetapi dapat pula dipandang sebagai ruang kosong yang dikelilingi ruang terisi. Jika bentuk dipandang sebagai pengisi ruang, kita menamainya bentuk

‘positif’ (Gambar 2-11a). Jika dipandang sebagai ruang kosong yang dikelilingi ruang yang terisi, kita menamainya bentuk ‘negatif’ (Gambar 2-11b).

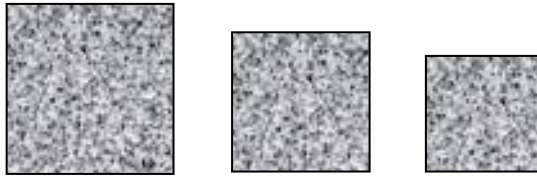
Pada rancangan hitam-putih kita cenderung memandang hitam sebagai terisi dan putih tidak terisi. Jadi, bentuk hitam dikenal sebagai positif dan bentuk putih sebagai negatif. Tetapi, sifat seperti itu tidak selamanya betul.



Gambar 2-11.
a). bentuk positif, dan b). bentuk negatif

2.2. Ukuran

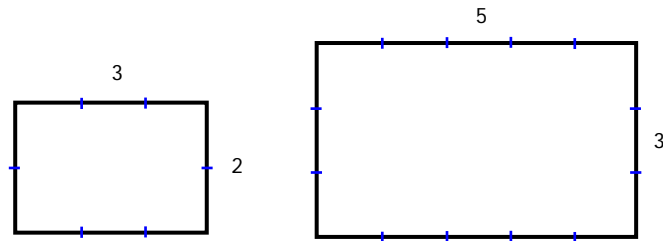
Semua raut memiliki ukuran. Ukuran itu nisbi (relatif) jika kita berbicara tentang besar dan kecil, tetapi dapat juga diukur dengan pasti. Bila kita melihat sebuah benda, biasanya disengaja atau tidak disengaja, kita membandingkan besar-kecilnya benda itu terhadap benda lain atau ukuran antar unsur-unsur yang membentuknya. Namun pada umumnya, dalam membandingkan ukuran sebuah benda, tanpa disadari, kita cenderung membandingkannya dengan ukuran tubuh kita atau benda yang berada disekitarnya (Gambar 2-12).



Gambar 2-12.
Raut obyek sama dengan ukuran yang berbeda.

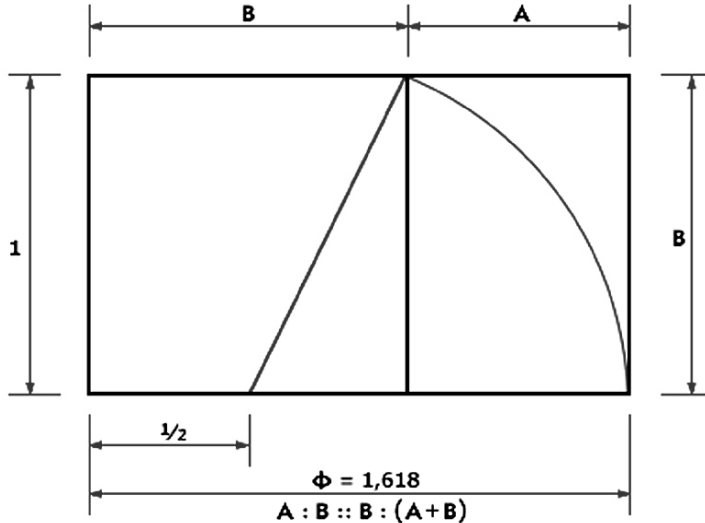
2.2.1. Perbandingan ukuran bentuk dwimatra

Greek Flat Surface merupakan angka perbandingan sisi-sisi sebuah bidang atau bentuk dwimatra. Angka perbandingan tersebut adalah **2 : 3** atau **3 : 5**, yang diakui sebagai perbandingan ukuran yang paling baik dan menarik pada bidang atau bentuk dwimatra.



Gambar 2-13.
Greek flat surface.

Angka perbandingan tersebut di atas sebetulnya merupakan angka pembulatan berdasarkan *golden section*, yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2-14.
Golden section

2.2.2. Skala

Penerapan ukuran dalam penggambaran berbagai desain pada bidang papir kertas gambar biasanya menggunakan *skala*, yaitu ukuran perbandingan nisbi yang digunakan untuk menyatakan besaran desain gambar dalam ukuran ‘wujud gambar rencana’ dengan ukuran ‘wujud benda sebenarnya’.

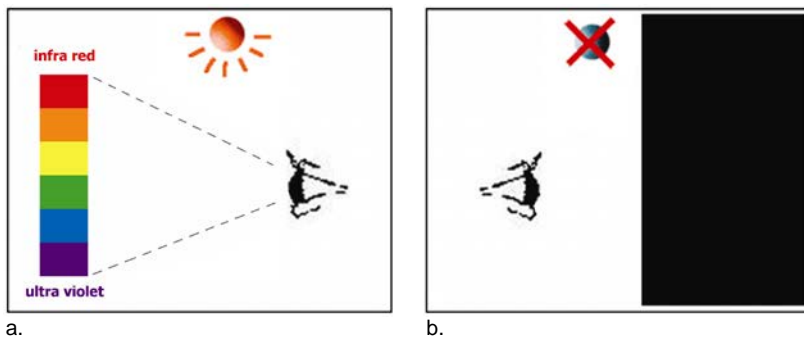
Skala berasal dari kata *scale* (bahasa Inggris, yang berarti perbandingan ukuran).

Angka skala yang biasanya digunakan dalam gambar rencana antara lain adalah 1 : 2, 1 : 5, 1 : 10, 1 : 50, 1 : 100, dan sebagainya, yang berarti bahwa ukuran gambar berbanding 1/2, 1/5, 1/10, 1/50, 1/100, dan sebagainya terhadap ukuran benda sebenarnya.

2.3. Warna

Dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi masyarakat modern, ternyata warna itu besar sekali peranannya. Hampir semua benda yang dibuat manusia memakai warna sebagai salah satu daya tarik tampilan benda itu, atau untuk membuat orang lain tertarik kepada benda tersebut. Contohnya: kue lapis, kembang gula, sapu tangan, sarung, motor, mobil, sepeda, pesawat terbang, baju, celana, rok blus, dan lain-lain.

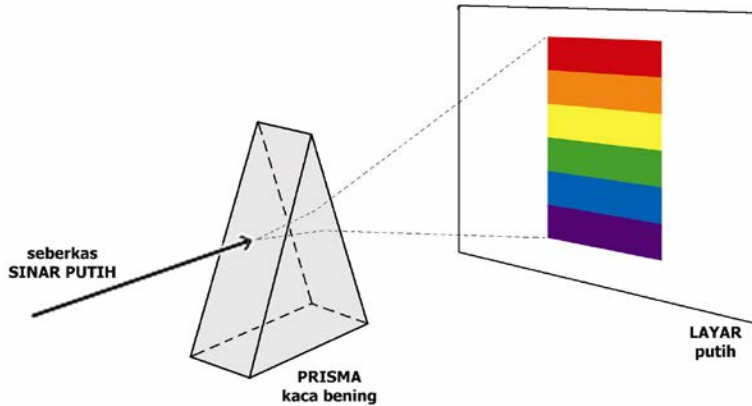
Sebuah raut yang ada dalam ruang dapat dibedakan dari sekelilingnya oleh warnanya. Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata (Gambar 2-15a), bila tidak ada cahaya maka mata kita hanya dapat melihat kegelapan (Gambar 2-15b). Warna-warna yang dapat tertangkap oleh mata normal hanya berkisar pada *spektrum* dari warna merah sampai dengan ungu (Gambar 2-15a), sedang antara *spektrum* warna *infra red* (infra-merah) ke atas dan *ultra violet* (ultra-ungu) ke bawah hanya dapat dilihat dengan mempergunakan peralatan khusus.



Gambar 2-15.
Warna-warna dapat terlihat dengan adanya cahaya.

Bila ‘seberkas cahaya/sinar putih’ memasuki dan menembus sebuah ‘prisma kaca bening’ maka cahaya tersebut akan menyebar di dalam prisma yang selanjutnya memancarkan

cahaya keluar, dan bila dibentangkan selembat ‘layar putih’ di depan pancaran cahaya itu maka akan terlihat warna-warna: **merah – jingga – kuning – hijau – biru – violet/ungu** pada layar tersebut (Gambar 2-16).



Gambar 2-16.
Warna yang dihasilkan dari pancaran sinar melalui prisma kaca.

Menurut Ilmu Bahan, warna adalah semacam zat berupa pigmen, *pigment* dari bahasa Inggris = zat warna (gambar 2-17).



Gambar 2-17.
Warna berupa pigmen.

2.3.1. Nama Warna

Warna mempunyai nama masing-masing secara khusus sesuai dengan tampilannya. Pada dasarnya warna tersebut diberi nama berdasarkan *hue*-nya. Nama-nama warna yang dikenal secara umum antara lain: kuning, merah, jingga kemerah-merahan, biru, hijau, ungu, ungu kemerah-merahan, ungu kebiru-biruan, hijau kebiru-biruan, hijau kekuning-kuningan, jingga kekuning-kuningan, coklat, dan lain-lain.

2.3.2. Pemanfaatan warna

Dalam penerapannya, warna dapat dimanfaatkan untuk: mewakili alam, simbolisasi, dan mewakili dirinya sendiri.

- *Warna mewakili alam.*

Warna dapat dipergunakan untuk mewujudkan warna alami pada gambar atau wujud benda tiruan alam. Misalnya dalam lukisan pemandangan alam yang bergaya naturalis nampak penggunaan warna biru untuk melukiskan langit, hijau untuk daun-daunnya, coklat untuk batang-batang pohonnya, warna abu-abu untuk tanah, serta warna merah/ jingga untuk matahari, dan sebagainya.



Gambar 2-18.
Lukisan gaya naturalis

▪ *Warna sebagai simbol.*

Warna dapat dipergunakan untuk melambangkan sesuatu sifat tertentu, misalnya penggunaan warna merah putih pada bendera kebangsaan Republik Indonesia untuk melambangkan keberanian dan kesucian (Gambar 2-19). Di sini, merah berarti berani, putih berarti suci.

Berikut ini disajikan beberapa makna simbolik warna, antara lain yaitu:

<i>Merah</i>	: berani, semangat, gairah, cinta, merah, panas, menyala, riang, manis, dan berkobar-kobar.
<i>Jingga</i>	: kekeringan, kebahagiaan, bercita-cita, riang, dan gembira.
<i>Kuning</i>	: mulia, keagungan, ketinggian martabat, luhur, mahal, riang, bijaksana, setia.
<i>Hijau</i>	: harapan, muda, tumbuh, subur, damai.
<i>Biru</i>	: setia, misteri, damai, simpatik, dingin, tenang, dipercaya, berkesan kebenaran
<i>Ungu</i>	: riang, misterius, berduka.
<i>Rose</i>	: tenteram, riang, romantis.
<i>Coklat</i>	: tabah, stabil, subur.
<i>Putih</i>	: suci, murni, sedih, pasif, menyerah.
<i>Hitam</i>	: gelap, kematian, berat, berkabung, kesungguhan.



Gambar 2-19.
Bendera kebangsaan Republik Indonesia.

- *Warna mewakili dirinya.*
Warna mewakili dirinya sendiri berarti warna-warna itu dipergunakan bukan untuk mewakili warna alami dan bukan pula untuk melambangkan sesuatu sifat tertentu. Di sini, keberadaan warna betul-betul berdiri sendiri atau otonom. Misalnya: penggunaan warna pada sebuah bangunan rumah tinggal, atau pemakaian warna-warna pada karya seni lukis atau karya seni rupa lainnya yang bergaya non-realis/ naturalis. Pemakaian warna disini hanya berdasarkan pada sifat warna itu sendiri atau berdasarkan sugesti yang ditimbulkannya.

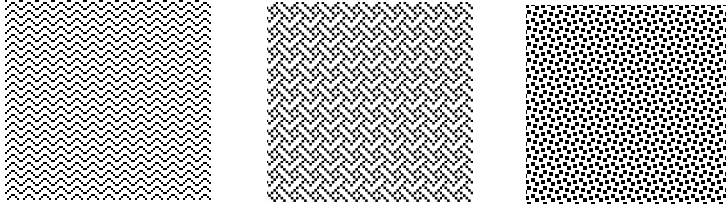


Gambar 2-20.
Berbagai macam warna yang digunakan
pada sebuah bangunan rumah tinggal.

Selain nama dan pemanfaatan warna seperti yang dijelaskan di atas, pembahasan lebih terinci mengenai warna akan diuraikan pada bab 4 tentang dimensi warna dan bab 5 dengan kajian penerapan warna, dalam buku ini.

2.4. Barik (tekstur)

Barik atau tekstur berasal dari kata *texture* (Bhs.Inggris). Barik adalah nilai raba permukaan benda, biasa pula disebut rasa bahan; merupakan keadaan permukaan suatu benda.



Gambar 2-21.
Berbagai barik (tekstur)

2.4.1. Jenis Barik

Jenis barik dapat dibedakan atas:

- barik alami
- barik buatan

Barik alami merupakan barik yang terdapat pada benda-benda alam, misalnya barik pada kulit kayu, barik permukaan tanah sawah yang kekeringan sehingga pecah-pecah, barik kulit durian, kulit nangka, barik pada batu, dan sebagainya. Barik-barik alami tersebut ada yang kasar ada yang halus.

Barik buatan adalah barik yang keberadaannya sengaja dibuat/ diciptakan oleh manusia untuk tujuan tertentu. Barik pada sebuah benda dapat dibuat dengan mempergunakan berbagai bahan, seperti: pasir, kertas, semen, logam, kayu, dan sebagainya.

2.4.2. Sifat Barik

Ditinjau dari sifatnya, barik dapat digolongkan atas:

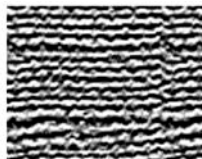
- barik nyata,
- barik semu,
- barik kasar, dan
- barik halus.

Barik nyata adalah barik yang bila dilihat dan diraba kesannya sama, maksudnya bila dilihat kasar maka pada saat diraba juga terasa kasar.

Barik semu adalah barik yang bila dilihat kesannya berbeda dengan pada saat diraba, misalnya: barik yang terlihat kasar namun bila diraba terasa halus, atau bila dilihat terkesan halus tapi bila diraba terasa kasar.

Barik kasar adalah keadaan permukaan sesuatu benda yang tampilan dan atau nilai-rabanya *kasar* (Gambar 2-22a). Contoh benda yang berbarik kasar yaitu antara lain: kertas gosok, tikar daun lontar, karung goni, kulit buah salak, dan sebagainya.

Barik halus adalah keadaan permukaan sesuatu benda yang tampilan dan atau nilai-rabanya *halus* (Gambar 2-22b). Contoh benda yang berbarik halus antara lain: kain halus, cermin/kaca, plastik kaca, dan sebagainya.



a.



b.

Gambar 2-22.

a). barik kasar, dan b). barik halus.

2.4.3. Nilai Barik

Barik mempunyai kualitas plastis, sehingga permukaan setiap benda yang berbeda memiliki sifat/karakter dan tampilan tersendiri. Kain sutera misalnya berbeda kesannya dengan wool atau karung, kulit durian lebih seram daripada kulit rambutan dan kulit nangka, serta sangat berlainan dengan kesan kulit mangga yang jauh lebih halus dan lembut. Demikian pula kulit bayi dengan kulit orang tua yang keriput, jelas sekali perbedaan kesannya.

Barik yang mempunyai nilai dekoratif tinggi adalah barik kasar, baik barik kasar nyata maupun barik kasar nyata maupun barik kasar semu. Berbagai bangunan gedung sengaja dikasarkan dindingnya dengan tujuan untuk dekorasi, misalnya dinding bangunan yang ditutupi dengan batu-batu kecil atau batu-batu besar yang berwarna (coklat), demikian pula bagian dalam ruangan sering dilapisi/ditutupi dengan semacam barik kasar semu berupa kertas-tempel (*wall-paper*).

2.4.4. Cara menciptakan barik

Sebetulnya barik itu bukanlah bentuk yang azasi, tetapi diakibatkan oleh unsur lain. Oleh karena itu, barik dapat diciptakan dengan berbagai teknik/cara.

Ada beberapa macam teknik/cara yang dapat dilakukan dalam menciptakan barik, antara lain sebagai berikut:

- Goresan-goresan warna gelap dan terang.
Pensil konte/tinta cina atau bahan lain sejenisnya yang berwarna gelap (hitam) digoreskan pada permukaan kertas putih atau kertas berwarna terang. Goresan-goresan tersebut sebaiknya seragam agar nampak lebih indah.
Di samping itu, dapat juga dicoba membuat goresan warna-warna terang pada bidang kertas berwarna gelap, atau dengan goresan-goresan warna yang kontras.
- Goresan-goresan lilin/pastel-minyak dan cat air

Lilin atau pastel-minyak digores-goreskan pada permukaan kertas berwarna terang kemudian dipoles dengan cat poster. Bila mempergunakan lilin atau pastel-minyak berwarna gelap maka polesan cat poster berwarna terang, atau sebaliknya goresan lilin/ pastel-minyak berwarna terang maka polesan cat poster berwarna gelap.

- Tusukan-tusukan jarum.
Permukaan kertas ditusuk-tusuk memakai jarum dari arah depan atau sebaliknya dari arah belakang. Tusukan-tusukan jarum dari arah depan dan belakang akan menghasilkan kesan barik yang berbeda. Setelah permukaan kertas ditusuk secara merata, maka berilah warna (satu atau beberapa macam warna) pada kertas tersebut.
- Mempergunakan kertas pasir atau amplas.
Pada dasarnya amplas (kertas pasir) sudah memiliki barik kasar, namun yang akan kita lakukan adalah membuat barik berwarna pada amplas tersebut dengan menggunakan cat poster.
Dalam hal ini, sebaiknya mempergunakan amplas tahan air (seperti amplas besi, amplas untuk dico atau sejenisnya) untuk membuat barik, dengan pertimbangan daya tahan bahan tersebut terhadap air. Hal lain yang harus diperhatikan adalah tingkatan kasar-halusnya amplas tersebut harus disesuaikan dengan nilai barik yang kita rencanakan. Pada umumnya amplas yang diperjual-belikan memiliki nomor-nomor tersendiri yang menunjukkan tingkatan kasar-halusnya sebuah amplas.
- Mempergunakan pasir dengan lem.
 - Alat dan bahan yang diperlukan:
 - pasir bebas debu (pasir dicuci bersih terlebih dahulu)

- lem kertas atau kanji agak kental
 - kertas gambar atau kertas tebal, ukuran A5
- Cara membuatnya:
 - Polesi lem pada permukaan kertas secara merata
 - Taburilah permukaan kertas itu dengan pasir bebas debu yang kering secara merata
 - Keringkan di tempat yang teduh (dianginkan)
- Mempergunakan kertas tipis (*dorslag*)
 - Alat dan bahan yang diperlukan:
 - kertas gambar, ukuran A5
 - kertas ketik tipis (*dorslag*)
 - Lem kertas atau lem kanji agak kental
 - Cara membuatnya:
 - Polesi lem pada permukaan kertas secara merata
 - Tempelkan kertas tipis (*dorslag*) pada permukaan wadah yang telah dipolesi lem
 - Kerutkan kertas tipis yang telah ditempelkan itu dengan tangan secara teratur
 - Keringkan di tempat yang teduh (dianginkan).
- Menggores permukaan berpastel
 - Alat dan bahan yang diperlukan:
 - kertas gambar, ukuran A5
 - pastel warna (warna hitam dan warna-warna terang)
 - alat penggores dari logam yang agak tumpul
 - Cara membuatnya:
 - Gosoklah dengan pastel (beberapa warna) pada permukaan kertas gambar secara merata.
 - Lapisi/tumpangi permukaan kertas berpastel tadi dengan pastel warna gelap (hitam)

- Goreslah permukaan berpastel tadi sesuai motif goresan yang diinginkan secara teratur.
- Menggunakan benang dan lem kertas
 - Alat dan bahan yang diperlukan:
 - kertas gambar, ukuran A5
 - beberapa meter benang jahit yang agak kecil
 - lem kertas atau lem kanji yang agak kental
 - Pelaksanaan pembuatannya
 - Polesi benang dengan lem secara merata
 - Lekatkan benang berlem tersebut pada kertas
 - Aturlah peletakan benang itu dengan memperhatikan keseragamannya agar tidak terlalu berhimpitan
 - Keringkan di tempat yang teduh (diangin-anginkan).

3. UNSUR PERTALIAN

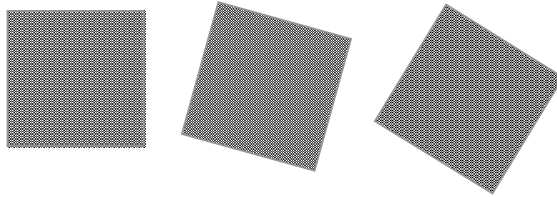
Kelompok unsur pertalian yang mengendalikan penempatan dan kedudukan raut dalam sebuah desain. Beberapa diantaranya harus dilihat dan diamati, misalnya arah dan kedudukan; sedang unsur lainnya harus dirasakan, misalnya ruang dan gaya berat.

3.1. Arah

Arah sebuah raut pada sebuah karya desain bergantung kepada: pertaliannya dengan pengamat, pertaliannya dengan bingkai yang mewadahnya, dan pertaliannya dengan raut lain di dekatnya.

- ❑ Pertaliannya dengan pengamat.
Arah sebuah raut pada sebuah karya desain akan tampak berbeda bila dilihat oleh pengamat dari sudut yang berbeda.
- ❑ Pertaliannya dengan bingkai yang mewadahnya.
Arah sebuah raut pada sebuah karya desain akan tampak berbeda bila berada dalam bingkai yang berbeda.

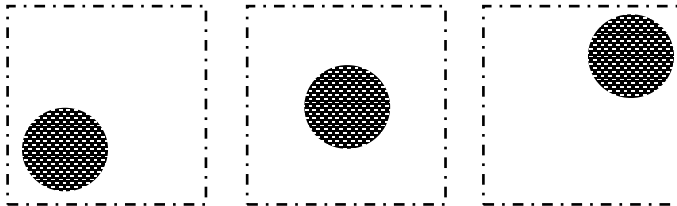
- ❑ Pertaliannya dengan raut lain di dekatnya.
Arah sebuah raut pada sebuah karya desain dipengaruhi oleh pertaliannya dengan raut lain di dekatnya.



Gambar 2-23.
Arah raut yang berbeda satu sama lainnya

3.2. Kedudukan

Kedudukan raut dalam sebuah desain ditentukan oleh pertaliannya dengan bingkai atau bangun susunan bentuk rancangan.



Gambar 2-24.
Kedudukan setiap raut terhadap bingkai yang mewadahnya masing-masing berbeda satu sama lainnya.

3.3. Ruang

Betapapun kecilnya, raut tetap menempati ruang. Sebab itu ruang dapat terisi atau kosong. Dapat pula tampak papir atau seakan-akan melengkung.

Penggambaran keberadaan sebuah ruang dalam bentuk dwimatra, erat kaitannya dengan gejala perspektif, oleh karena itu

menggambar secara perspektif merupakan cara menampilkan sebuah benda (dalam bentuk dwimatra) yang raut, perbandingan ukuran, dan warnanya sesuai dan sebangun dengan benda tersebut seperti yang tampak oleh mata kita.

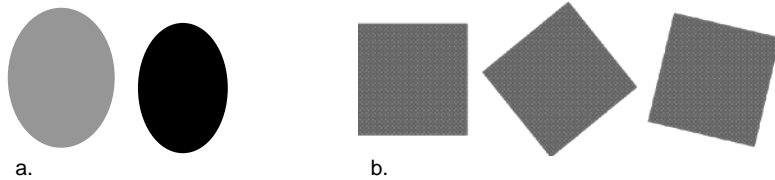


Gambar 2-25.
Gambar perspektif taman

Gejala perspektif ini telah dikenal sejak 400 tahun yang lalu dan disempurnakan pada permulaan abad ke 15. Penyempurnaan tersebut merupakan perkembangan logis dari seni gaya naturalis pada abad ke 14.

3.4. Gaya berat

Kesan berat (pada tampilan gambar dwimatra) bukan masalah penglihatan, tetapi masalah batin. Karena kita sendiri ditarik oleh gaya berat bumi, sehingga kita menganggap bahwa setiap atau sekumpulan raut itu pun mempunyai sifat berat atau ringan, mantap atau labil.



Gambar 2-26. Gaya berat raut.
a) raut yang terkesan memiliki berat yang berbeda.
b) raut yang terkesan mantap dan labil.

4. UNSUR PERANAN

Unsur peranan yang mendasari isi dan perluasan sebuah karya rancangan. Masalah unsur peranan tidak dibahas dalam buku ini. Namun di sini hanya akan disebutkan kelompok unsur peranan, yaitu terdiri atas: raut tiruan, makna, dan tugas.

4.1. Raut tiruan

Raut tiruan atau disebut: *imba*, adalah raut yang meniru-niru alam atau benda/barang tertentu. Raut tiruan dapat mirip dengan aslinya atau abstrak.

4.2. Makna

Makna sebuah rancangan akan ada bila karya rancangan itu menyampaikan pesan.

4.3. Tugas

Tugas sebuah rancangan akan ada bila karya rancangan itu melayani maksud tertentu.

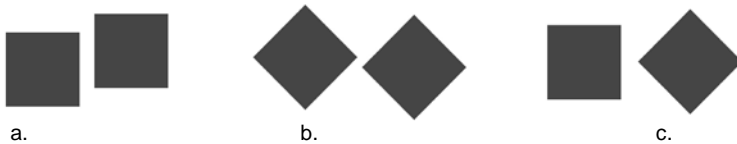
5. PERTALIAN BENTUK DWIMATRA

Bentuk dapat berhubungan sesamanya dengan banyak cara. Sebagai contoh, jika sebuah bentuk menindih yang lain, maka hasilnya tidak sederhana seperti yang kita bayangkan.

Sekarang, marilah kita mengambil dua bujur sangkar dan kita lihat apa yang terjadi jika keduanya dipertalikan. Kedua bujur sangkar tersebut dibuat sama besarnya untuk menghindari kerumitan yang tidak perlu. Kita akan memperoleh berbagai macam pertalian yang berbeda, yaitu: perpisahan, persentuhan, pertindihan, pelantasan, peleburan, pelantasan, pengikisan, dan perimpitan.

5.1. Perpisahan

Kedua bentuk bujur sangkar tersebut tetap terpisah yang satu dengan yang lain, sekalipun dapat berdekatan sekali dengan arah dan kedudukannya masing-masing (Gambar 2-27).



Gambar 2-27.

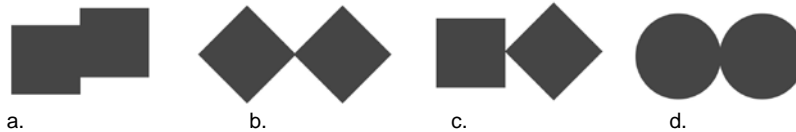
Dua buah bentuk bujur sangkar yang saling terpisah.

5.2. Persentuhan

Bila kedua bentuk bujur sangkar tersebut pada gambar 2-27, kita gerakkan saling mendekati, mulailah keduanya bersentuhan. Persentuhan keduanya dapat berupa:

- Persentuhan sisi dengan sisi (Gambar 2-28a)
- Persentuhan sudut dengan sudut (Gambar 2-28b)
- Persentuhan sisi dengan sudut (Gambar 2-28c)

Namun bila kita mengambil contoh mempertalikan dua bentuk bulatan yang tidak mempunyai sudut, maka tidak mungkin terjadi persentuhan sudut dengan sudut ataupun sudut dengan sisi (Gambar 2-28d).



Gambar 2-28.

a), b), dan c). persentuhan dua buah bentuk bujur-sangkar;
d). persentuhan dua buah bentuk bulatan.

5.3. Pertindihan

Jika kedua bentuk bujur sangkar pada gambar 2-27 digerakkan lebih berdekatan lagi, maka bentuk yang satu menindih yang lain sehingga yang satu tampak di bawah yang lain (Gambar 2-29).



Gambar 2-29.

Pertindihan dua buah bentuk bujur-sangkar

5.4. Peleburan

Seperti pada gambar 2-29, tetapi kedua bentuk lebur menjadi sebuah bentuk baru yang lebih besar. Kedua bentuk itu kehilangan garis batasnya jika melebur sesamanya (Gambar 2-30).



a.



b.



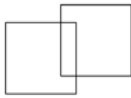
c.

Gambar 2-30.

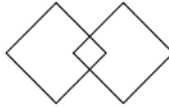
Dua buah bentuk bujur-sangkar yang saling melebur.

5.5. Pelantasan (pertindihan tembus pandang)

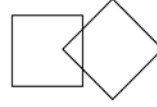
Jika bentuk pada gambar 2-30 keduanya merupakan bentuk bening, maka pertaliannya akan memperlihatkan bahwa yang satu berada di bawah yang lain tidak jelas tampak, sementara ‘garis batas’ keduanya tampak utuh (Gambar 2-31).



a.



b.



c.

Gambar 2-31.

Pertindihan dua buah bentuk bujur-sangkar yang bening (tembus pandang)

5.6. Pengikisan

Jika salah satu bentuk bujur sangkar pada gambar 2-29 menindih dan mengikis yang lain, maka terjadilah pengikisan. Bagian bentuk yang tertindih itu turut lenyap. Pengikisan dapat dipandang sebagai penindihan bentuk positif oleh bentuk negatif (gambar 2-32).



a.



b.



c.

Gambar 2-32.

Sebuah bentuk bujur-sangkar yang terkikis oleh bentuk bujur sangkar lainnya.

5.7. Perimpitan/pertumpukan keseluruhan

Jika kedua bentuk pada gambar 2-29a dan b bergeser lagi, akhirnya yang satu akan menindih seluruh bentuk yang lain. Kedua bujur sangkar itu lalu berimpit menjadi satu (gambar 2-33).



a.



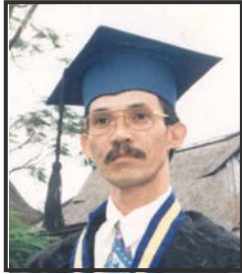
b.

Gambar 2-33.

Dua bentuk bujur-sangkar yang berimpitan/bertumpukan sehingga yang tampak hanya sebuah bentuk bujur-sangkar yang berada di atas yang lain.

BAB III KOMPOSISI

TENTANG PENULIS



Abdul Azis Said, dilahirkan di sebuah desa terpencil \pm 40 km dari kota Sengkang, Kabupaten Wajo - Sulawesi Selatan, pada tanggal 4 Nopember 1958.

Menyelesaikan pendidikan pada tingkat menengah di kota Makassar (d/h: Ujung Pandang). Melanjutkan pendidikan pada Jurusan Desain Interior STSRI ASRI Yogyakarta.

Tahun 1984, STSRI ASRI bergabung dengan ASTI lalu menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Menyelesaikan studi di ISI Yogyakarta pada tahun 1985. Sebelum menjadi Staf Pengajar di Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Makassar pada tahun 1990, bekerja sebagai tenaga-lepas (*free lance*) di beberapa kota.

Gelar Magister Seni Rupa dan Desain (M.Sn.) diperolehnya dari Program Magister Seni Rupa dan Desain Program Pascasarjana ITB Bandung, pada tahun 1998.

Aktif melakukan penelitian yang berhubungan dengan budaya etnik Nusantara dan menulis artikel di berbagai media cetak dan jurnal seni. Buku pertama yang ditulis dan diterbitkan berjudul: *Toraja: Symbolisme Unsur Visual Pada Rumah Tradisional*.

Di samping sebagai staf pengajar, juga menjabat Ketua LSM 'Colli Loloe' Makassar, sejak tahun 2004. Aktif membina kelompok perajin kain tenun sutera di Sengkang, sejak tahun 2001.

*resopa temmangingngi
namalomo naletei
pammase dewata*

(filsafat Bugis Makassar)